



 **DISK SYSTEM**
ファミリー コンピュータ ディスク システム

KDS-EBS



エキサイティング

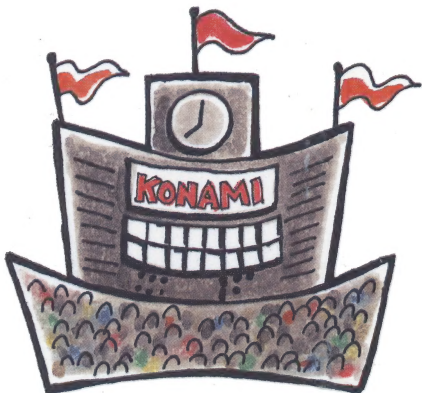
ベースボール

TM

© KONAMI 1987



このたびはコナミの「エキサイティング ベースボール」
をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
なお、ゲーム内容などについての電話でのお問
い合せには、一切お答えできませんので、ご了承ください。





エキサイティング ベースボール



もくじ

- ゲームをはじめる^{まえ}前に、まず準備^{じゅん び}…………… 2
- コントローラーの使い方^{つか かた}…………… 4
- モードが多い^{おおい}。だから、おもしろい…………… 6
- 試合画面^{し あい が めん}の表示^{ひょう じ}…………… 28
- 選手^{せん しゅ}の操作方法^{そう さ ほう ほう}…………… 30
- これだけは覚えておいてほしい^{おぼ えて おい て ほ しい}注意事項^{ちゅう ぎ じ ぎょう}…………… 34

ゲームをはじめる^{まえ}前に、まず^{じゅん び}準備。

ファミリーコンピュータ^{本体}とRAMアダプタ、ディスクドライブを^{ただ}正しく^{せつぞく}接続して、^{ほんたい}本体のPOWERを^{パワー}ONに

します。きちんと^{せつぞく}接続していれば、マリオとイージが^お追いかけて^{がめん}こをする^で画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを^{サイド}上に^{うえ}セットします。とくに、^{うらおもて}裏表には^{ようちやうい}要注意。

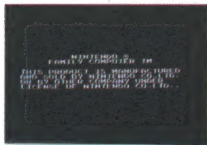
^{がめん}画面がちゃんと^で出ないときは、もう^{いちど}一度、最初から^{せつぞく}接続を^{たよ}確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。



“NOW LOADING...”の
表示のあと、右のような画面が
出ます。でも、SIDE Aが上
になってないと出てきません。

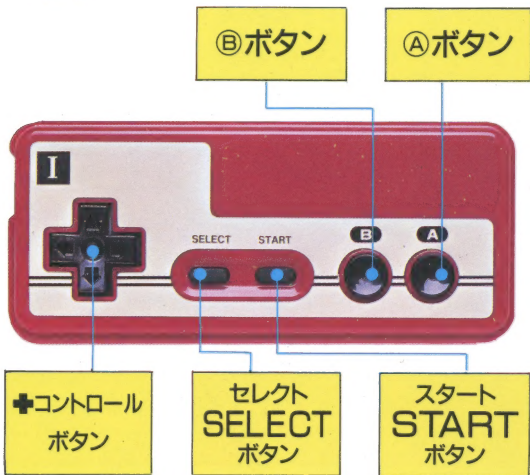
タイトル画面で右のようなモードセレクト表示が出たら、モードをセレクトします。

このゲームには5つのモードがあり、SELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。



ディスクドライブの赤ランプが^{あか}ついているときはE^イ
JECTボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、電源ス
イッチにさわらないでもう^{いちど}一度、説明書をよく読み
ましょう。

コントローラーの使い方



このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべてコントローラーで操作します。くわしい使い方は、あとのページでわかりやすく説明しています。

+ボタン……………選手の移動、球種、塁指定や交代
選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの宣告
に使います。

Aボタン……………バットイング、ピッチング、送球
などに使います。

Bボタン……………バント、帰塁、盗塁、けんせい球
のモード切り換えなどに使います。



モードが多い。
だから、おもしろい。

☆PEN^{ベナント}NANT^{モード}MODE

プレイヤーはプロ野球12球団(ALPHA LEAGUEとBETA LEAGUE)の中から、1チームを選びペナントレースに参加。そしてまず、そのチームが所属しているリーグで優勝し、次に別のリーグで優勝したチームと対戦して日本一をめざします。

最初、プレイヤーのチームは所属リーグの最下位からスタートします。まず、5位のチームと3連戦。対戦相手に勝ち越せば4位に浮上します。このように順位を上げ、最終的に1位のチームに勝ち越せばリーグ優勝です。リーグ優勝を果たしたプレイヤーは、もうひとつのリーグ（プレイヤーが所属していないリーグ）

の優勝チームと“日本一”をかけて対戦します。

対戦方式は、1試合を行ない勝てば日本一となります。

●ゲームの手順

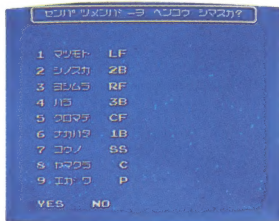
①タイトル画面で“PENNANT MODE”を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、**+**ボタンで“NEW GAME”か“CONTINUE”を選び、**A**ボタンを押して決めます。“NEW GAME”を選ぶと、最初の対戦から始まり、“CONTINUE”なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。



②次に12球団から1チームを選択します。➕ボタンで
選びⒶボタンで決定します。



③先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか
決めます。



“YES”を選んだ場合…メン
バーチェンジ画面が出ます。
まず、メンバーと打順を決め
ます。



〈そのⅠ〉“MEMBER”の中^{なか}からチェンジしたいプレイヤーを決め(＋ボタンで▶を^あ合わす)、
Ⓐボタンを押します。〈そのⅡ〉
控え選手^{ひか せんしゅ}の中^{なか}から希望^{きぼう}する選手^{せんしゅ}を^{えら}び(▶を^あ合わす)、Ⓐボタンを押して交代^{こうたい}していきます。〈そのⅢ〉メンバーチェンジが終了^{しゅうりやう}すれば、控え選手^{ひか せんしゅ}表^{ひら}の“POSITION”に▶を^あ合わせⒶボタンを押^おすと完了^{かんりやう}です。

※AVGのついている選手^{せんしゅ}が野手^や、ERAの選手^{せんしゅ}が投手^{とうしゅ}。

次にポジションを決めます。 ▶で“POSITION”表の各
ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番
から9番まで決定されていきます。(➕ボタンで選択、
Ⓐボタンで決定)。



④先発メンバーが決まると試合開始。



⑤試合が^{しあい}終わると^お結果と^{けつ}順位^かと^じ順^じ位^りが^い出^でます。

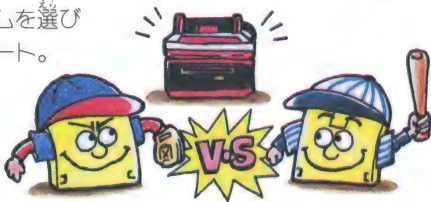
メンバーチェンジ画面
用語の説明

AVG=打率なりつ
ERA=防御率ぼうぎょりつ
POS=ポジション
P=ピッチャー
C=キャッチャー
1B=ファースト
2B=セカンド
3B=サード
SS=ショート
LF=レフト
CF=センター
RF=ライト



☆^{アイエス}VS^{モード}MODE

このモードは2プレイ(2人用)で行ないます。12球団
の中から「PLAYER1」「PLAYER2」が、それ
ぞれ1チームを選び
試合をスタート。



●ゲームの手順^{てじゆん}

①“VS MODE”を選びスタートさせると、チーム
セレクト画面^{がめん}がでます。「PLAYER1」「PLAY
ER2」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできま
せん(＋ボタンで選択^{せんたく}、Aボタンで決定^{けつてい})。



②以下の操作とゲームの手順^{てじゆん}は“PENNANT
MODE”のゲームの手順^{てじゆん}③④⑤と同じです。

★^{フログレス}PROGRESS^{モード}MODE

君のオリジナルチームで、日本一をめざせ。

「198×^{ねんふゆ}年冬、プロ^{やきゅうかい}野球界は
新しい^{あたらしい}展開^{てんかい}を見せた。分裂^{ぶんれつ}
していた2リーグがひとつ
に統一^{とういつ}。そして、現在^{げんざい}12球^{きゅう}
団^{だん}に加え、新しく1球^{きゅう}団^{だん}を
設立^{せつりつ}することになった。新^{しん}
球^{きゅう}団^{だん}の候補^{こうほ}は全^{ぜん}国^{こく}から選^{えら}ば
れた20チーム。君のチーム
もこの中^{なか}のひとつ。

まず、他^{ほか}のノンプロチーム
(全^{ぜん}19チーム)のすべてに3
勝^{しょう}ずつし、プロ^{きゅうだん}球^{きゅう}団^{だん}になる
こと。そして、ペナントレ
ースに^{さんか}参加^{にほんいち}、日本一のチー



ムになること。さあ、知力と腕の勝負だ。勝利の女神は君のチームにほほえむだろうか」

●ゲームの手順

①タイトル画面で“PROGRESS MODE”を選びスタートさせると
コンティニュー画面が出てきます。



CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝していない場合②からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」が「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。
(順位は、セーブした地点から始まります)。

② NEW GAMEでオリジナルチームの名前登録画面
が出ます。ここでは、点滅しているところへ➕ボタン
で文字を選びⒶボタンで入力。また、選手のきき腕や
投手のフォームも登録していきます。入力したら“O
K”に▶を合わせⒶボタンを押し、次の選手の登録へ。



③すべての登録が終わると
次に、“NEXT” “PLAY BALL” のどちらか
を選びます（➕ボタンで選
びⒶボタンで決定）。

“NEXT”を選んだ場合…

④へ進みます。

“PLAY BALL” を
選んだ場合…⑥へ進みます。





- A = 名前を登録した順番
- B = 選手の名前
- C = 各パラメーターのイラスト
(2パターンで動く)

- D = 各パラメーターの略称
BT = バッティング力
DF = 守備力 RN = 走力
ST = スタミナ
PC = ピッチング力

- E = 選手がPITCHER(ピッチャー)
がFIELDER(野手)

- F = 選手1人あたりの初期数値
これを5つのパラメーターにふり分ける。



④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで“YES”“NO”を選択。

“YES”を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。

まずⒷボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、Ⓐボタンで次の選手の設定に進めます。



※点数は+ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。
“NO”を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(＋ボタンで選択、Aボタンで決定)



●19チームの中から対戦相手を選びます。



●対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデーターを見るかどうかを決めます。



“センコウチームノデーターヲミル”
“コウコウチームノデーターヲミル”
を選んだ場合…チームのデーターが表示されます。＋ボタンの下部を押すと次のデーター一画面が現れ、上部を押すと前のデーター画面にもどります。

④ ボタンを押すと最初の画面が出ます。

④ = チーム名

⑤ = プログレスモードで
名前登録した順番の
番号と選手名

⑥
(下部) = 現在(その時点)での
各パラメーターのポ
イント数

(上部) = 各パラメーター
に入る基本値

⑦ = BT (バットイング力)

DF (守備力)

RUN (走力)

ST (スタミナ)

PC (ピッチング力)

⑧ = 投手のデーターの時
は、PITCHER
野手のデーターの時は
FIELDER

TEAM KONAMI				PITCHER			
NO.	NAME	BT	DF	PC	RUN	ST	PC
1	RYU	BT - 1-SP	DF - 2-SP	PC - 3-SP	RUN - 4-SP	ST - 5-SP	PC - 6-SP
2	TOKY	BT - 1-SP	DF - 2-SP	PC - 3-SP	RUN - 4-SP	ST - 5-SP	PC - 6-SP
3	TAKO	BT - 1-SP	DF - 2-SP	PC - 3-SP	RUN - 4-SP	ST - 5-SP	PC - 6-SP
4	INAH	BT - 1-SP	DF - 2-SP	PC - 3-SP	RUN - 4-SP	ST - 5-SP	PC - 6-SP
5	SHIMI	BT - 1-SP	DF - 2-SP	PC - 3-SP	RUN - 4-SP	ST - 5-SP	PC - 6-SP



⑦“ツギニススム”を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。



⑧いよいよノンプロチームと対戦です。



⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデーターとして、試合後ディスクに登録されます。



※CONTINUEにより登録されたデーターは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに3勝^{しう}すると、いよいよペナントレース^{とつぱう}へ突入。

まず、先発^{せんぱつ}メンバーを設定^{せってい}するかどうかを決めます。操作^{そうさ}は“PENNANT^{ペナント} MODE^{モード}”ゲームの手順^{てしゅん}③と同じです。さあ、試合開始^{しあいかいし}です。



エキサイティング モード
★ EXCITING MODE



このモードは、自分のオリジナルチームと友だちのオリジナルチームの対戦、つまりディスクとディスクの対戦が楽しめます。

ディスクを2枚使用してプレイします。最初にディスクを入れた人が先攻、後に入れた人が後攻となります。ゲームは1試合、プレイヤーがやめない限り、続けて何試合でもOKです。

●ゲームの手順

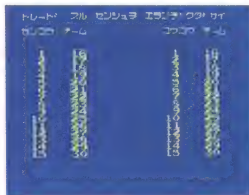
①タイトル画面で“EXCITING MODE”を選び、指示に従って先攻チーム(Pプレイヤー1)のディスクを入れ、(A)ボタンを押します。そして、Pプレイヤー1のディスクを取り出し、後攻チーム(Pプレイヤー2)のディスクを入れ、(A)ボタンを押します。

②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうか決めます。操作は“PENNAペナNT MODE”ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、(A)ボタンを押しデーターデータ入力を行ないます。

★^{トレード}TRADE^{モード}MODE

友だちのオリジナルチームの選手の中から、自分のチームの戦力となる選手を獲得できるのが^{トレード}TRADE^{モード}MODEです。



●ゲームの手順^{てじゆん}

①タイトル画面^{がめん}で“TRADE^{トレード} MODE^{モード}”を選び、先攻チーム^{せんこうチーム}(PLAYER^{プレイヤー}1)のディスクを指示^しに従^{したが}いセットし、**(A)**ボタンを押します。PLAYER^{プレイヤー}1のデータ^{データ}が読みとられます。



②後攻チーム^{こうこうチーム}(PLAYER^{プレイヤー}2)のディスクを①と同じように操作^{そうさく}。データ^{データ}が読みとられます。



③「センコウチームノデータヲミル」「コウコウチームノデータヲミル」「トレードスル」の中^{なか}から項目^{こうむく}を**+**ボタンで選^{えら}び、**(A)**ボタンで決^{けつてい}定します。



④「チームノデーターヲミル」を選ぶとチームのデーターが表示されます。チームのデーター表は全部で7画面。操作は"PROGRESS MODE"ゲームの手順⑥と同じです。Aボタンを押す。と③の画面にもどります。



⑥「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデーター表に出てくる番号が表示されているので、+ボタンでトレードする選手を選びAボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。





⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、
 ⑦ボタンを押すとトレード。⑧ボタンを押すと、トレ
 ードはキャンセルされ、再び⑥にもどります。トレード
 は1対1。30人までOK。



⑦“EXCITING MODE”ゲームの手順⑥と同
 じ操作でデーターを入力します。

試合画面の表示



Ⓐ チーム名
バッター
打率

Ⓑ チーム名
ピッチャー
防御率

Ⓒ チーム
得点

Ⓓ ストライク
ボール
アウト

- タイム…^{し あい ち ゃう}試合中^{ス ター ト}START
ボタンでタイム
(ポーズ)をかける
ことができます。
※^{と う し ゅ}投手が^{と う き ゅう}投球フ
ォームに^{ほ い ま え}入る前にか
ぎります。



- 代 打…^{だ い}タイムをかけて攻
撃側^{げき がわ}の^{こ う}Ⓐボタンを
押します。表示が
出たら^{ひょうじ}+ボタンで
打者^{うちや}を選び^{えら}Ⓐボタ
ンで決定^{けつてい}します。



- リリーフ…タイムをかけて守備側^{しゅび がわ}の^{こ う}Ⓐボタンを押しま
す。表示が出たら+ボタンでリリーフピッ
チャー^{ひょうじ}を選び^{えら}Ⓐボタンで決定^{けつてい}します。

選手の操作方法

●ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

②球のスピード

✚ ボタンで選択、

Ⓐ ボタンで決定。

● ✚ (上部)…速球

● ✚ (下部)…スローボール

● ✚ 押さない…中速球



③コース

球のスピード決定後、投手がうなづいてから➕ボタンでコースを決め、Ⓐボタンを押すと投球動作に入ります。➕ボタンを8方向に押すことにより、投げわけられます。

④変化球

投手の手からボールが離れてから➕ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

●捕球

➕ボタンで野手をコントロールし、打球を取りま
す。





●タッチプレイ

✚ボタンで球たまを持っている野手やしゅをコントロールします。

●けんせい球きゅう

まず、Ⓑボタンを押し、画面がきりかわったら、✚ボタンで塁るいを指定しでいしてⒶボタンを押すと、けんせい球きゅうを投げられます。

●バッティング

✚ボタンで選択せんたく、Ⓐボタンでスウィング。

●✚の上うへ…高め打ちたかう

●✚の下した…低め打ちひくう

●✚の左ひだり…バッターが左ひだりへ移動いどう

●✚の右みぎ…バッターが右みぎへ移動いどう

●✚押さない…真ん中まなか打ちう

(Ⓐボタンだけを押す)



● バント

➕ボタンの操作はバッティングと同じです。ⓑボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⓑボタンを押してください。

● 進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、➕ボタンで塁を指定してⒶボタンを押します。



● 盗塁

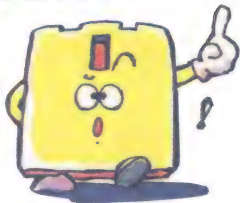
盗塁は➕ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなづく前にⓑボタンを押します。

● 帰塁

走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻したい場合は戻りたい塁を➕ボタンで指示し、ⓑボタンを押します。

これだけは覚えておきたい ちゅういじこう 注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート、注意事項を守らないと、こわれてしまいます。



●ディスクカードは大切に取り扱いましょう。

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないでください。それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないように気をつけましょう。



●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱いので、風通しのよい涼しい場所^{ほろよい}で保管^{ほかん}してください。



●ホコリはディスクカードの大敵^{たいてき}です。ゴミゴミした所^{ところ}は大キライ。また、直射日光^{ちくしやにっこう}の当る場所^{あた}にも置かないでください。



●磁石^{じしゃく}を近づけると、データが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも近づけないよう気^きをつけましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もつてのほか。いつもプラスチックのケースの中^{なか}に入れておきましょう。



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときは

ディスクシステムが正常に作動しないときは、最初に状態を調べるエラーメッセージが表示されるよ。オミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして対応を調べよう。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店が、発売元へ相談しよう。

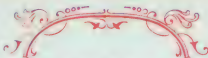
コナミゲームブック シリーズ第1弾!!



© KONAMI 1987

TM

ドラゴンクエスト 甦りし魔竜



ドラゴンスクロールの
新たな冒険の世界が
今はじまる
キミは封じ込められた
謎が 解けるか——!?

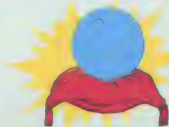


ドラゴンスクロールに引き続き、
コナミゲームブックシリーズが
続々登場。乞！ご期待。

1988年1月発売 予価 420円

コナミ出版

TEL.03-221-7231代



クリスマスには、コレほしい。

なんてったコナミのニュータイプ・ファミコンソフト!

体汗スポーツゲームの決定版。
いつの間にかキミは、強くなる。

エキサイティング ボクシング

圧力センサー内蔵エアバッグ使用カセット
11月25日発売 7980円

第3世代RPG到来。
驚異のマジカルアクション&ロールプレイ

あなたは、ドラゴンになれる。

ドラゴンスクロール

甦りし魔竜

11月27日発売 5300円

こんなに楽しい

ミュージック・ファミコンが出た!

キミにも「ツインビー」が、ひける。

ドレミッコ

ディスクシステム対応キーボードシステム

12月4日発売

発売日がわかりました。
お待たせのリアル・フライトシミュレーション

TOP GUN

ファミコン用カセット

フライトジャケット(MA-1)キャンペーン応募券つき

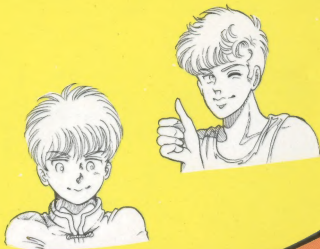
12月11日発売

5300円

史上初、プレイヤーが喜・怒・哀・楽の感情をもった!

ウシャス

MSX2対応1Mカセット
5800円 絶賛発売中!



“魔城伝説シリーズ”3作におよぶ
壮大な謎が、いま解明されようとしている。
INTO THE TV。
キミが、主人公だ!!

シャロム

MSX2対応2Mカセット
12月中旬発売予定 5980円

コナミ 最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000

(東北地区) 秋田 0188(24)7000

青森 0177(22)5731

(関東地区) 東京 03(262)9110

(北陸地区) 新潟 025(229)1141

(関西地区) 大阪 06(334)0399

(四国地区) 松山 0899(33)3399

(九州地区) 福岡 092(715)8200



イクサイティン ベースボール

© KONAMI 1987

TM

1987年11月20日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)

〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL.092-715-2367(代)

〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL.011-232-3778(代)

コナミ最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000 (北陸地区) 新潟 025(229)1141

(東北地区) 秋田 0188(24)7000 (関西地区) 大阪 06(334)0399

青森 0177(22)5731 (四国地区) 松山 0899(33)3399

(関東地区) 東京 03(262)9110 (九州地区) 福岡 092(715)8200

© KONAMI 1987

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



エキサイティングベースボール

コナミ株式会社



KDS-EBS



T4988602532494